

LudiJob – Jeux sérieux, serious games et LSG pour la formation professionnelle et l'enseignement supérieur

Apprendre avec le jeu / Gamification professionnelle d'activités et d'événements d'entreprise

Catalogue Serious Games



Des jeux sérieux (Learning Serious Games) adaptatifs, utilisables en pédagogie active, pour la formation professionnelle, l'enseignement supérieur et en entreprise.

LudiJob est la marque regroupant les **Learning Serious Games** (jeux sérieux pour apprendre) :

- Développés par [Thierry Secqueville](#)
- Utilisés régulièrement dans le cadre de **formations professionnelles**, de **cours dans l'enseignement supérieur** (Bac + 2 à Bac + 8) ou en entreprise (workshops, séminaires, événements, conventions).

Ces learning serious games (jeux sérieux pour apprendre) adhèrent tous au concept « Learning by Doing with Playing » (LYDWP) : apprendre par l'action (en faisant) en jouant.

Les participants progressent grâce à une **alternance de modes pédagogiques**, de **l'expérimentation**, des **misés en situations gamifiées**, des **simulation de rôles**, et des **défis à valeur ajoutée**, dans une dynamique compétitive, collaborative ou coopérative (gagner qu'ensemble), selon les objectifs pédagogiques et le contexte.

A quelques rares exceptions près, tous ces Learning Serious Games sont « utilisables » en **distanciel** et en **présentiel** (certains même en **hybride distanciel / présentiel**).

Certains de ces LSG peuvent proposer une **forme multimodale (analogique et numérique)** au sein du même jeux sérieux).

Certains de ces jeux peuvent utiliser un [effet V](#) (Bertolt Brecht), permettant la distanciation (du point de vue pédagogie) afin de surprendre les participants ou les amener à réfléchir. Cela peut se caractériser en amenant les participants à sortir du cadre de jeu initialement posé (« **cercle magique** »).

- **Jeu du Gantt (Gantt Game)** : Jeu sérieux individuel / compétitif / collaboratif / coopératif sur la planification de projet avec un diagramme de Gantt. Découverte et apprentissage de l'outil Diagramme de Gantt. Une version escape game est à l'étude.
- [Jeu de la Com Projet](#) (Project Communication Game) : jeu sérieux numérique autour de la communication projet. Challenge de groupe utilisable en cours de formation (mode synchrone) pour aborder les éléments clés, tester l'ancrage

Confidentialité - Conditions

ou en post-formation (mode asynchrone) pour ancrer et tester ses connaissances (Seamless Learning). Jeu intégrant du contenu pédagogique.

- **ChronoLine LP** (Ludopédagogie) : jeu sérieux compétitif / collaboratif à base de cartes spécialisées amenant un groupe (jusqu'à 10 joueurs / jeu) à découvrir les éléments clés de la Ludopédagogie (en 2021) et de reconstituer l'historique. Extension possible en animation de session massive jusqu'à plusieurs centaines de joueurs.
- **ChronoLine GP** (Gestion de projet) : jeu sérieux compétitif / collaboratif à base de cartes spécialisées amenant un groupe (jusqu'à 10 joueurs / jeu) à découvrir les éléments clés de la gestion de projet (en 2021) et de reconstituer l'historique. Extension possible en animation de session massive jusqu'à plusieurs centaines de joueurs.
- **Enigmes Percheronnes du Père Louis** (Développement de connaissances / Région) : jeu sérieux compétitif via un groupe de réseau social proposant un univers d'énigmes thématiques interdépendantes amenant les joueurs à développer leurs connaissances autour d'une région spécifique et de dynamiser des échanges d'information à valeur ajoutée. Les joueurs peuvent être amenés à sortir du « cercle magique ».
- **ChronoLine PA** (Agile) : jeu sérieux compétitif / collaboratif à base de cartes spécialisées amenant un groupe (jusqu'à 10 joueurs / jeu) à découvrir les éléments clés d'Agile, Scrum et de reconstituer l'historique. Extension possible en animation de session massive jusqu'à plusieurs centaines de joueurs.
- **LSG Planète Agile** (Agile Planet) : méga Jeu adaptatif en équipe pour apprendre et expérimenter le travail en équipe Agile, sur 2 jours (ou plus). Utilisation d'une plateforme ludique dédiée (distanciel / présentiel / hybride).
- **La Tour Needs** : serious game coopératif pour apprendre la gestion de projet classique (distanciel / présentiel / hybride)
- **L'aventure Viking** ; serious game individuel / groupe sur le cadrage et l'initialisation des projets (distanciel / présentiel / hybride)
- **La Maison Brésilienne** (Brazil House) : serious game coopératif pour appréhender les différents rôles et la collaboration au sein des projets (distanciel / présentiel / hybride)
- **Learning Retrospective Game** (LRG) : jeu agile coopératif sur la rétrospection de session d'apprentissage (distanciel / présentiel / hybride)
- **Business Value Game 2E** (Edition Entreprise) : jeu agile compétitif de groupe sur le pilotage de projet par la valeur métier (présentiel)

- **Candy Challenge 2E** (Edition entreprise) : jeu agile compétitif de groupe et adaptatif sur l'approche agile, l'adaptation et la gestion du changement (présentiel)
- **Enigme de la table ronde** (round table enigma) : jeu compétitif & coopératif / Icebreaker. (distanciel / présentiel / hybride)
- **Jeu des Terminologies Projet** (Project Word Game) : Jeu d'ancrage et de remise à niveau de groupe
- **Jeu du trèfle projet** (Project Clover Game) : jeu individuel d'association (distanciel / présentiel / hybride)
- **Jeu du Phasing Projet CSCD** (Project Phasing Game CSCD) : jeu individuel graphique d'énigmes à trou
- **Jeu du Phasing Projet AGSCM** (Project Phasing Game AGSCM) : jeu individuel / groupe graphique d'énigmes à trou
- **Jeu du Cycle Scrum** (Scrum Cycle Game) : jeu individuel d'association : jeu individuel / groupe graphique d'énigmes à trou
- **Jeu du Cadrage Projet** (Project Framing Game) : jeu individuel / groupe graphique d'énigmes à trou (distanciel / présentiel / hybride)
- **Jeu de l'Impressionniste** (Impressionist Project Game) : jeu collaboratif de synthèse
- **LudiJob Search** : serious game individuel / groupe autour de la recherche dynamique d'emploi, proposant 3 modes : préparation active à la recherche d'emploi, formation des conseillers emploi, mise en relation de chercheurs d'emploi avec des employeurs dans le cadre d'un événement. (présentiel / hybride)